PHOBOS

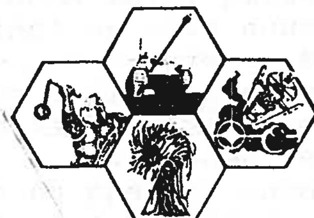
NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 58, onsdag 26. juni 1991

REDAKSJONELT

Dette blir den korteste redaksjoneltspalten i PHOBOS på meget, meget lenge. God sommer!

ARCON 7



SPILLFESTIVALEN 1991

Oslo 21-23 juni

ARCON 7 er nå avsluttet, og nok en gang har denne kongressen satt ny medlemsrekord: Ca. 610 var registrert ved avslutning søndag kveld, og de få forhåndspåmeldte som ikke møtte, ble oppveid ved at det helt sikkert var noen som ikke ble registrert. Vilhelm Bjerknes' Hus, Universitetet på Blindern, viste seg å være et meget velegnet lokale for en spillkongress av denne størrelsen; vi håper at det skal bli mulig å benytte det igjen til senere ARCONer. Selvsagt var det ting som ikke virket under arrangementet. En rekke ting som man tidligere har ordnet med, skapte problemer denne gangen, så som registreringskortene, oppslag og info om turneringer og resultater osv. Men man hadde jo også lært av fjoråret, og blant de tingene som var klart bedre enn ARCON 6 var innslippet av hovedkøen fredag, videotilbudet og T-skjortene.

Sistnevnte kunne nesten gjøre krav på egen omtale (vi får se i PHOBOS 59), ettersom de i år var mer varierte og bedre enn noensinne: Souvenirskjorter, gopherskjorter, komiteskjorter (og college-gensere!) samt ikke minst vinnerskjorter var med på å skape stemning. Ellers får vi vel også utsette til neste PHOBOS en detaljert resultatservice, ettersom listene ikke er helt klare. Faktisk var turneringsresultatene for første gang på flere år en større kilde til vanskeligheter; det var blitt enda flere arrangører enn tidligere, og de var ikke alle sammen like flinke til å kommunisere med sekretariatet og komiteen...

Men ytterligere opplysninger og kommentarer får utebli; mer om ARCON 7 i neste PHOBOS!

FANTASI OG SIMULERING

De forfatterne som har latt seg påvirke av rollespill innen den fantastiske litteratur i USA rangerer fra åpenbare TSR-kopister som nærmest bare bruker notatene fra forrige ukes AD&D-sesjon og skriver dem sammen til en "roman", til etter min mening utmerkede forfattere som Steven Brust og Elizabeth Moon. Sistnevnte er kanskje av de som aller mest opplagt legger sine boker til en 'dungeonoid' verden; hele oppbyggingen av bakgrunnen viser at hun har fått hoveddelen av sin innføring i hvordan fantasy bør være gjennom AD&D. For leseren blir dette likevel aldri plagsomt, slik det gjerne er det hos de før nevnte TSR-forfattere: Hovedsaklig fordi Moon bruker sin bakgrunn slik en fantastisk forfatter bør gjøre -- den er en helhet og en verden, ikke et sett med regler som trekkes frem og blafres med i det uendelige... Dessuten er fr. Moons opplegg på en måte så stikk i strid med alle fantasy-klisjeer at det virker mer originalt enn det vel egentlig er: Hovedpersonen i hennes debutbok (som selvsagt er bind 1 i en trilogi) heter Paksennarrion, har stukket av hjemmefra og blir leisoldat -- men det er snakk om en jente! Nå er ikke akkurat selve fantasy-litteraturen i beit for flinke og sterke kvinnelige hovedpersoner etterhvert, men den mer militært/middelalderorienterte typen som vi her snakker om har hatt forholdsvis få kvinnelige hovedpersoner. Det er vel grunn til å tro at Moons egne holdninger kommer inn her; hun ble selv løytnant i US Marines under Vietnamkrigen.

Uansett hva man måtte synes om forfatterens og hvoedpersonens holdninger til krig og soldatyrket, så er det ikke tvil om at Elizabeth Moon er en dyktig forteller. Det er faktisk ikke før et stykke ut i bok nr. to i serien, da Paks (som hun kalles) og en halv-alvisk følgesvenn begir seg ned i et hull i bakken for å lete etter en skatt, at sammenligningene med AD&D slo undertegnede. I etterhånd er de klare og store, men mens man leser nlir man ikke forstyrret av inntrykket av at det bakerst i boken bør stå en side med personenes stats. Dette skyldes rett og slett forfatterens egen dyktighet og evne til å skildre på miljø og personer på en overbevisende måte. Paksennarrion og hennes verden er noe forfatteren har bygget opp selv, ikke noe som hun har fått tilslengt som et bokprosjekt, fordi hun har hatt sommerjobb hos TSR, slik alt for mange Dragonlance- og Forgotten Realms-titler virker.

På en tilsvarende måte er den viktigste fantasy-serien til Steven K.Z. Brust noe langt mer enn "AD&D-romaner", selv om det også her er lett å avlede utgangspunktet i etterhånd. Det som gjør Dragaera, bakgrunnslandet i Brusts serie om den sympatiske snikmorderen Vlad Taltos, så fascinerende, er nemlig at det er et imperium bygget opp og opprettholdt av alver. Og ikke på noen måte de snille, harmoniske og fredsommelige eventyralvene; ikke engang den mer blodfulle tolkienske varianten... Nei -- hos Brust er alvene langlivede skapninger som har bygget et samfunn basert på magi, og der mennesker og andre raser kun eksisterer som til nød tolererte minoriteter. Så dyktig er Brust, at det ikke er før den menneskelige hovedpersonen snakker med sin bestefar, som kommer fra "gamlelandet" der menneskene stammer fra, at ordet alv blir nevnt i det hele tatt. Inntil da har leseren selv identifisert dragaeranerne bare som en egne rase intelligensvesener, mektige, stolte og med en livslengde på tusener av år. Nyheten om at de faktisk også har spisse ører kommer faktisk som en overraskelse.

Steven Brust er knyttet til en gruppe forfattere fra Midtvesten (for det meste Minneapolis-området) som også later til å ha fungert som en rollespillgruppe. Flere av de andre forfatterne herfra har også begått fantasy -- jeg kan nevne Will Shetterly og Emma Bull. Faktisk er det denne Minneapolis-gjengen som har utgjort kjernen blant de som har bidratt til den meget vellykkede LIAVEK-antologiserien. Denne serien tar for seg det "fantastisk by"-konseptet som ble skapt i THIEVES' WORLD-bøkene, og gir det en helt annerledes vri. Men mer om dette neste gang.

- Johannes H. Berg